

2024年4月17日
株式会社経営共創基盤
IGPI グループ会長 富山和彦

第26回新しい資本主義実現会議 意見書

- ・コンテンツ産業、エンターテインメント産業は本質的に「知識集約産業」であり、その価値の根源は「個人」の知的創造性に由来する。
- ・産業のフロンティアは、労働集約産業→設備集約産業→知識集約産業に移り、消費のフロンティアも物的消費（モノ消費）から文化消費（コト消費）に移っている。
- ・古来より知的創造力にあふれる人材の宝庫であり、美しい自然と豊かな歴史的文化的蓄積に恵まれた我が国において、今後、コンテンツ産業と観光産業は広義のエンターテインメント産業として不可分的に基幹産業を構成する。
- ・しかるに我が国のコンテンツ産業、エンタメ産業は前近代性を脱却できておらず、必ずしも価値の源泉たる「個人」にフェアな経済的還元がなされていない
 - －労働集約産業的搾取（「事務所ギルド」によるパターナリズム的支配→性加害問題の背景）
 - －設備集約産業的搾取（設備集約的マスメディアの排他性、優越性）
- ・なぜ前近代性を脱却できないのか？
 - －個人対ギルド、個人対大企業における交渉力、情報力の非対称ゆえにアンフェアで搾取的な契約慣行、労働慣行が形成されやすく、「業界」にはそれを固定化する力が働きやすいし、コンテンツの市場価値が高まるほど既得権者には現状を守る強い短期的動機付けが働く→**典型的な経路依存性の罠**
 - －米国における産業化の歴史は「労働組合と訴訟による闘争の歴史」→レーガン大統領、最近のAIを巡るストライキ・・・
- ・我が国の現状は極めて深刻かつ今後は価値の海外流出の危機が現実化
 - －相変わらずのアンフェアな契約慣行、労働慣行、多重搾取構造（事務所、広告代理店、メディア・・・非現場の人々が多数いて搾取する）の横行状態から脱却できない
 - －他方、DX革命で、伝統的な事務所（才能発掘と売り込み）やメディア（マス展開の舞台装置）の重要性は低下、だから余計に搾取構造の強化、固定化に走る悪循環も

—DX を前提とした新しい産業モデル、フェアなエージェント契約モデルによって、海外プレーヤーが我が国の優れた個人に投資し経済価値化する流れが生じつつある

- ・かかる問題意識はこの15年間、変わることなく持ち続けているが、この間、ネットフリックスを始め海外勢による破壊的イノベーションはさらに加速し、彼我のギャップは広がる一方

—ゆでガエルの緩慢な自殺を選ぶのか？痛みを伴う構造改革を断行して21世紀型のコンテンツ産業、エンタメ産業に進化するか？の分かれ目

- ・構造的な問題の背景は交渉力、情報力の非対称性であり、政策的には競争政策、制度的には競争法制とその運用によって経路依存性の罠からの脱却を強く促すべき

- ① 公取による「優越的地位の濫用法理」に基づく調査や勧告は早急に行うべき
- ② 次に世界標準による公正なモデル契約の作成と、それを含むクリエイター、パフォーマー個人と企業の関係性ガイドラインをソフトロー（コンプライ or エクスプレイン）で導入して、関係する大手のメディア、映画会社、広告代理店、事務所、各種協会に参画してもらってはどうか？

- ・繰り返すが、これは我が国の「基幹産業」に関わる重要な産業政策課題である。